

PENGARUH APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

(Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung)

Oleh

Ryssa Sahda Raniah Pusti

175020085

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (i) gambaran media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* (ii) gambaran motivasi belajar peserta didik (iii) gambaran prestasi belajar peserta didik (iv) pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan motivasi belajar (v) pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 4 SMAN 9 Bandung. Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah survei dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data untuk variabel X dan Y1 menggunakan angket atau kuesioner dengan teknik analisis data regresi linier sederhana sedangkan untuk variabel Y2 menggunakan studi dokumentasi dengan mengumpulkan hasil ulangan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (i) peserta didik setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* dengan rata-rata persentase sebesar 3,56, motivasi belajar peserta didik dianggap baik dengan rata-rata sebesar 3,76, prestasi belajar peserta didik termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata sebesar 84,91 (ii) terdapat pengaruh sebesar 61,3% antara media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan analisis statistic t hitung > t tabel ($10,131 > 2,007$) (iii) terdapat pengaruh sebesar 53,6% antara *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik dengan analisis statistic t hitung > t tabel ($8,671 > 2,004$). Pada akhir penelitian ini penulis menyarankan (i) siswa untuk menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menambah ilmu pengetahuan (ii) guru diharapkan dapat membangun pembelajaran baru yang aktif dan kreatif (iii) diharapkan pihak sekolah dapat memenuhi fasilitas sarana dan prasarana secara maksimal pada masa pembelajaran daring (iv) penelitian selanjutnya untuk mencari referensi lebih banyak lagi agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz*, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

THE EFFECT OF QUIZIZZ ON IMPROVING LEARNING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT

(Case Study on Economics Subject Class XI IPS SMAN 9 Bandung)

By

Ryssa Sahda Raniah Pusti

175020085

ABSTRACT

This study aims to determine: (i) description of learning media based on quizizz application (ii) description of students' learning motivation (iii) description of learning achievement students (iv) the effect of learning media based on the quizizz application on increasing learning motivation (v) the effect of learning media based on the quizizz application on increasing learning achievement in economics subjects for class XI IPS SMAN 9 Bandung. The population in this study were students of class XII IPS 4 SMAN 9 Bandung. The sample of this study was determined by purposive sampling technique. The research method used in this research is a survey with a quantitative approach. The data collection technique for variables X and Y1 uses a questionnaire or a simple linear regression data analysis technique, while for the Y2 variable uses a documentation study by collecting student test results. The results showed that: (i) students agreed with the use of learning media based on the application quizizz with an average percentage of 3.56, students' learning motivation was considered good with an average of 3.76, student achievement students are included in the good category with an average of 84.91 (ii) there is an influence of 61.3% between the quizizz application-based learning media on students' learning motivation with statistical analysis t arithmetic $>$ t table ($10.131 > 2.007$) (iii) there is an effect of 53.6% between quizizz on student learning achievement with statistical analysis t count $>$ t table ($8,671 > 2,004$). At the end of this study the authors suggest (i) students to grow motivation and improve learning achievement and take advantage of existing technology to increase knowledge (ii) teachers are expected to be able to build new active and creative learning (iii) the school is expected to fulfill facilities and infrastructure to the maximum during the online learning period (iv) further research to find more references in order to obtain better research results.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Motivation, Learning Achievement*

PANGARUH APLIKASI QUIZIZZ NGEUNAAN MOTIVASI DIAJAR SARENG PRESTASI DIAJAR

(Studi Kasus Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung)

Ku

Ryssa Sahda Raniah Pusti

175020085

RINGKESAN

Panilitian ieu tujuanna pikeun nagtoskeun: (i) gambaran media pembelajaran dumasar kana aplikasi quizizz (ii) gambaran motivasi diajar peserta didik (iii) gambaran prestasi diajar peserta didik (iv) pangaruh media diajar dumasar kana aplikasi quizizz dina kanaekan motivasi diajar (v) pangaruh media diajar dumasar kana aplikasi quizizz pikeun ningkatkeun prestasi diajar di mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 9 Bandung. Populasi dina panalungtikan ieu nyaeta murid kelas XII IPS 4 SMAN 9 Bandung. Sampel ieu panalungtikan ditangtukeun ku teknik purposive sampling. Metode panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaeta survey kalayan pendekatan kuantitatif. Tehnik ngumpulkeun data pikeun variabel X sareng Y1 ngagunakeun angket atanapi kuesioner ku tehnik analisis data regresi linier sederhana pikeun variabel Y2 ngagunakeun studi dokumentasi ku cara ngumpulkeun hasil tes peserta didik. Hasilna nunjukkeun yen: (i) peserta didik satuju kana panggunaan media diajar dumasar kana aplikasi quizizz kalayan persentasena rata-rata 3,56, motivasi diajar siswa dianggap sae kalayan rata-rata 3,76, prestasi peserta didik kaasup kana kategori alus kalawan rata-rata 84,91 (ii) aya pangaruh 61,3% antara media pembelajaran dumasar kana aplikasi quizizz kana motivasi diajar peserta didik kalayan analisis statistik $t_{\text{etang}} > t_{\text{tabel}}$ ($10,131 > 2,007$) (iii) aya pangaruh 53,6% antara quizizz kana prestasi diajar peserta didik kalayan analisis statistik $t_{\text{etang}} > t_{\text{tabel}}$ ($8,671 > 2,004$). Dina akhir panilitian ieu panulis nyarankeun (i) peserta didik pikeun nuwuhkeun motivasi sareng ningkatkeun prestasi diajar sareng ngamanpaatkeun teknologi anu aya kanggo nambah ilmu pengetahuan (ii) guru dipihareup tiasa ngawangun pembelajaran aktip sareng kreatip anu anyar (iii) sakola dipiharep tiasa minuhan fasilitas sarana jeung prasarana nu optimal dina masa pembelajaran daring (iv) panilitian salajengna pikeun milarian langkung seueur rujukan pikeun kengingkeun hasil panilitian anu langkung sae.

Kecap Konci: *Aplikasi Quizizz, Motivasi Diajar, Prestasi Diajar*